



PATENT
Attorney Docket No. 402918/SOEI

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of:

Jun FUJIMOTO

Art Unit: 3629

Application No. 10/735,814

Examiner: Unassigned

Filed: December 16, 2003

For: **DOWNLOADING SERVICE SYSTEM IN HOTEL WITH
CASINO**

CLAIM OF PRIORITY

Mail Stop Missing Parts
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

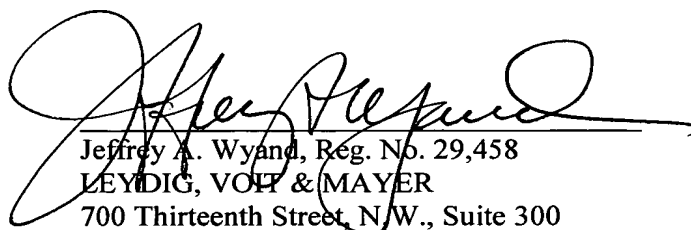
Dear Sir:

In accordance with the provisions of 35 USC 119, Applicant claims the priority of the following application or the applications (if more than one application is set out below):

Application No. JP2002-383302, filed in Japan on December 16,
2002.

Certified copies of the above-listed priority documents are enclosed.

Respectfully submitted,



Jeffrey A. Wyand, Reg. No. 29,458
LEYDIG, VOIT & MAYER
700 Thirteenth Street, N.W., Suite 300
Washington, DC 20005-3960
(202) 737-6770 (telephone)
(202) 737-6776 (facsimile)

Date: March 30, 2004
JAW/maa

Priority Claim (Revised 5/20/03)

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 1 2 月 1 6 日
Date of Application:

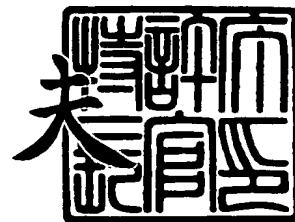
出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 3 8 3 3 0 2
Application Number:
[ST. 10/C] : [J P 2 0 0 2 - 3 8 3 3 0 2]

出 願 人 アルゼ株式会社
Applicant(s):

2 0 0 3 年 1 1 月 1 0 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫





【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-1073

【提出日】 平成14年12月16日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 G06F 19/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
 ビル A 棟

 【氏名】 富士本 淳

【特許出願人】

 【識別番号】 598114343

 【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

 【代表者】 岡田 和生

【代理人】

 【識別番号】 100101889

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 中村 俊郎

 【電話番号】 0352922646

【選任した代理人】

 【識別番号】 100097559

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 水野 浩司

 【電話番号】 0352922646

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 107790

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1



| | |
|-----------|-------|
| 【物件名】 | 要約書 1 |
| 【プルーフの要否】 | 要 |

【書類名】 明細書

【発明の名称】 カジノが設置されたホテルにおけるダウンロードサービスシステム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 カジノが設置されたホテル内において、利用者を識別する情報を記録したハウスカードを発行し、このハウスカードを用いて利用者にダウンロードサービスを提供するダウンロードサービスシステムであって、

ダウンロード要求に応じてゲームを実行するためのデータをセットトップボックスに送信するイントラサービスサーバと、

前記ハウスカードを所有する利用者によるそのハウスカード利用者のカジノ内での利用限度を定めると共に、ハウスカードに記憶された利用者を識別する情報を用いて、そのハウスカード利用者のデポジット情報を管理するカジノデポジット管理サーバとを有し、

前記イントラサービスサーバは、利用者を識別する情報と賭け金を指定する情報とをカジノデポジット管理サーバに送信し、

前記カジノデポジット管理サーバは、受け取った利用者を識別する情報により特定される利用者のデポジットの額から賭け金を指定する情報に対応する額を引き落とす

ことを特徴とするダウンロードサービスシステム。

【請求項 2】 請求項 1 に記載のダウンロードサービスシステムにおいて、

前記カジノデポジット管理サーバは、あらかじめ設定されたデポジット利用制限条件に基づいて利用者のゲームの利用を制限する、ことを特徴とするダウンロードサービスシステム。

【請求項 3】 請求項 2 に記載のダウンロードサービスシステムにおいて、

前記デポジット利用制限条件は、ハウスカード利用者が指示したデポジット額がなくなったことであることを特徴とする、ダウンロードシステム。

【請求項 4】 請求項 2 に記載のダウンロードサービスシステムにおいて、

前記デポジット利用制限条件は、所定の期間におけるデポジットの累積があらかじめ指定したデポジット上限額を越えたことであることを特徴とする、ダウン

ロードシステム。

【請求項 5】 請求項 1 に記載のダウンロードサービスシステムにおいて、前記イントラサービスサーバは、要求に応じてゲームのデータを書き換えることを特徴とする、ダウンロードサービスシステム。

【請求項 6】 カジノが設置されたホテル内において、利用者を識別する情報を記録したハウスカードを発行し、このハウスカードを用いて利用者にダウンロードサービスを提供するダウンロードサービスシステムであって、

ダウンロード要求に応じてデジタルコンテンツのデータをセットトップボックスに送信するマルチメディアサーバと、

前記ハウスカードに記憶された利用者を識別する情報を用いて、ハウスカードの利用者のサービス利用額を管理するハウスカードサーバと、を有し、

前記マルチメディアサーバは、利用者を識別する情報により指定された利用者へ前記デジタルコンテンツの利用料金を課金することをハウスカードサーバに要求する

ことを特徴とするダウンロードサービスシステム。

【請求項 7】 請求項 6 に記載のダウンロードサービスシステムにおいて、前記マルチメディアサーバは、要求に応じてデジタルコンテンツのデータを書き換えることを特徴とする、ダウンロードサービスシステム。

【請求項 8】 前記ハウスカード所有者の利用情報を取得し管理する、行動履歴管理サーバを更に有することを特徴とする、請求項 1 又は 7 に記載のダウンロードサービスシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、カジノが設置されたホテル内で提供される各種のサービスを総合的に管理するシステムに関し、具体的には、各種情報が記録されたカード（ここでの「カード」には、光カード、磁気カード、ICカード等、接触型／非接触型、及び追記型などの各種の方式を含む）を予め宿泊者に提供し、ホテル内で提供される各種のサービスを総合的に管理するシステムに関する。

なお、ここでのサービスには、通常のホテル業務において提供されるサービス（例えば、ルームサービス、レストラン、バー、ショッピング時等で受けるサービス；「ホテルサービス」と定義する）に加え、カジノにおいて提供されるサービス（例えば、スロットマシン、カードゲーム、ルーレット等、お金を賭けて勝負を行い、勝利した場合、所定の配当金を得るサービス；「カジノサービス」と定義する）が含まれる。

【0002】

【従来の技術】

一般的に、ホテル内において、宿泊者に上記したようなハウスカードを発行し、このハウスカードによって清算等を管理しようとするシステムが知られている。例えば、特許文献1には、宿泊者に、チェックイン時の記帳内容をインプットした宿泊者カードを提供し、このカードに記録された内容に基づいて各種サービス（ルームキーとしての機能、キャッシュレスでの買い物、レストラン内での特別メニューのサービス等）を提供したり、ホテル内での購買記録等を宿泊者カードに記録することで、チェックアウト時に費用の清算が行なえるようにするシステムが開示されている。

【0003】

一方、カジノ業界においても、遊技者にカードを携行させ、遊技者の行動を管理するシステム（プレーヤートラッキングシステム；PTS）が一般化されつつあり、現金以外にも、各種カードを用いたキャッシュレスで精算が行なえる技術が利用されつつある。例えば、特許文献2には、クレジットカードを用いて、キャッシュレスでゲームが行なえるシステムが開示されている（段落番号[0038]等）。

【0004】

【特許文献1】

特開 2002-123619 号公報

【特許文献2】

特開平 8-180115 号公報

【発明が解決しようとする課題】

上記したように、ホテルやカジノでは、そこで提供されるサービスについて、カードによるキャッシュレスで精算が行なえる精算システム等が知られたものになっている。

【0005】

ところで、ラスベガスのような都市では、ホテルとカジノが一体化してサービスを提供している場合が多く、このようなホテルでは、ホテルにおけるシステムとカジノにおけるシステムは、独立しているのが現状である。これは、カジノという特殊な分野において、従来知られている特許文献1等の開示されている精算システムをそのまま使うには問題が生じるからである。

【0006】

例えば、カジノでの利用を、カード決済が行なえるようにすると、思ってもいないような損害が生じる可能性がある。例えば、ホテルのハウスカードを用いてカジノを行なう場合、遊技者は、無制限に使用する可能性があり、チェックアウト時など、実際の精算時において支払不能に陥る等、問題が生じる。

【0007】

また、システムが独立していると、カジノとホテル間で情報のやり取りができないため、利用者にきめ細かなサービスが提供できないと共に、利用者は、複数のカードを携帯してサービス毎に異なるカードを提示する必要がある等、利便性の面から問題が生じる。

【0008】

さらに、情報通信技術が普及発展している現在においては、客室内においてカジノゲームやマルチメディアを楽しむシステムを提供することが技術的に可能であるが、このようなシステムを利用するにはカジノとホテルとの境目なくどちらのサービスでも自由に利用できるカードシステムと組み合わせることにより、より一層利用しやすい客室内においてカジノゲームやマルチメディアを楽しむシステムを提供することが可能となる。

【0009】

本発明は、カジノが設置されたホテルにおいて生じる上記したような特殊な事情に基づいてなされたものであり、ホテルにおけるホテルサービスとカジノに

おけるカジノサービスを統合可能し、カードを1枚携帯するだけで、ホテル／カジノ内の全てのサービスの提供が受けられるサービス管理システムを提供することを目的とする。

【0010】

本発明のさらなる目的は、カードを1枚携帯するだけで、ホテル／カジノ内なく別なくダウンロードサービスの提供が受けられるダウンロードサービスシステムを提供することを目的とする

【0011】

【課題を解決するための手段】

上記した課題を解決する手段として、本発明は以下のような特徴を有する。

本発明の第1の態様は、カジノが設置されたホテル内において、利用者を識別する情報を記録したハウスカードを発行し、このハウスカードを用いて利用者にダウンロードサービスを提供するダウンロードサービスシステムとして提案される。なお、「ハウスカード」とは、利用者を識別する情報などを記憶する機能を有するカードであって、所定の範囲（たとえば、ホテル内など）内において本人認証や決済に用いられるカードをいうものとする。また形状としてはカードに該当しなくとも、上記機能を有するものであれば「ハウスカード」に該当するものとする。

【0012】

このダウンロードサービスシステムは、ダウンロード要求に応じてゲームを実行するためのデータをセットトップボックスに送信するイントラサービスサーバと、ハウスカードを所有する利用者にそのハウスカード利用者のカジノ内での利用限度を定めると共に、ハウスカードに記憶された利用者を識別する情報を用いて、そのハウスカード利用者のデポジット情報を管理するカジノデポジット管理サーバとを有しており、イントラサービスサーバは、利用者を識別する情報と賭け金を指定する情報とをカジノデポジット管理サーバに送信し、前記カジノデポジット管理サーバは、受け取った利用者を識別する情報により特定される利用者のデポジットの額から賭け金を指定する情報に対応する額を引き落とす。

【0013】

上記した構成において、宿泊者は、その利用者を識別する情報（ID情報等）を記録したカード（ハウスカード）が提供される。利用者は、ホテル内での各種ホテルサービスを受けるにあたり、そのハウスカードを提示する。ホテル内のサービス提供部（客室、飲食店、売店等）には、カードリーダー（書き込み機能を備えていても良い）が設置されており、その利用状況は、ハウスカードサーバに送信され、利用者毎に、使用金額等が蓄積される。このため、利用者は、キャッシュレスで各種のホテルサービスを受けることができ、チェックアウト時に一括精算することが可能になる。また、利用者はハウスカード一枚のみでカジノゲームやその他のビデオゲーム、オンラインゲームなどを客室にしながら簡易迅速な決済によって利用することができる。

【0014】

また、宿泊者は、ハウスカードを取得するにあたり、各種のカジノサービスを受けるための金額をデポジットしておく。金額は、利用者毎に予め指定されるものであり、ホテルチェックアウト時に精算することを約したり、現金やデビットカードで納めたり、クレジットカードを利用することで、予めホテル側に収められたりする。この金額は、ID情報と共に、カジノデポジット管理サーバで管理される。そして、利用者は、ホテル内でカジノサービスを受けるにあたり、そのハウスカードを提示する。カジノサービス提供部（スロットマシン、カードテーブル、ルーレット等を行なう場所）には、カードリーダーが設置されており、その利用状況は、カジノデポジット管理サーバに送信され、利用者毎に、デポジットの状況が蓄積される。そして、デポジットが無くなった場合、その利用者は以後のカジノサービスを受けることができなくなるため、不必要に金額を使いすぎるようなことが無くなる。この場合、利用者は、再度、現金、デビットカードやクレジットカードを利用することで、新たにデポジットしても良い。このように、利用者は、キャッシュレスで各種のカジノサービスを受けることができ、デポジット金額は、チェックアウト時に一括精算することが可能になる。

【0015】

また、本発明の第2の態様は、カジノが設置されたホテル内において、利用者を識別する情報を記録したハウスカードを発行し、このハウスカードを用いて利

ユーザーにデジタルコンテンツのダウンロードサービスを提供するダウンロードサービスシステムとして提案される。

【0016】

このダウンロードサービスシステムは、セットトップボックスなどからなされたダウンロード要求に応じてデジタルコンテンツのデータをセットトップボックスに送信するマルチメディアサーバと、ハウスカードに記憶された利用者を識別する情報を用いて、ハウスカードの利用者のサービス利用額を管理するハウスカードサーバとを有し、マルチメディアサーバは、利用者を識別する情報により指定された利用者へ前記デジタルコンテンツの利用料金を課金することをハウスカードサーバに要求する。

【0017】

ハウスカードサーバは、課金処理とともにマルチメディアサーバにデジタルコンテンツの送信命令をなし、この送信命令を受け取ったマルチメディアサーバがデジタルコンテンツの送信を実行するように構成しても良い。

【0018】

上記した構成において、宿泊者は、その利用者を識別する情報（ID情報等）を記録したカード（ハウスカード）が提供される。ハウスカード利用者は、ホテル内での各種ホテルサービスを受けるにあたり、そのハウスカードを提示する。ホテル内のサービス提供部（客室、飲食店、売店等）には、カードリーダー（書き込み機能を備えていても良い）が設置されており、その利用状況は、ハウスカードサーバに送信され、利用者毎に、使用金額等が蓄積される。このため、利用者は、キャッシュレスでデジタルコンテンツのダウンロードサービスを受けることができ、チェックアウト時に一括精算することが可能になる。

【0019】

【発明の実施の形態】

以下、本発明に係るカジノが設置されたホテルにおける各種提供サービスの管理システムの一実施形態について説明する。

最初に、図1のブロック図を参照して、管理システムの全体構成について説明する。

【0020】

管理システムは、通信網100に接続されたホテルサービス管理サーバ200，カジノデポジット管理サーバ210，行動履歴管理（プレーヤートラッキングシステム（Player Trace System；PTS））サーバ211，マルチメディアサーバ220，サービスサーバ230，イントラサービスサーバ240，ハウスカードサーバ250，及び集計・分析サーバ260（を有しているとともに、フロント1に設置されている端末1，ハウスカード発券機3，クレジットカード端末5と、各客室10に設置されているカードリーダー12、セッ トトップボックス14，電話機15，ドア電子錠16と、レストラン20に設置されているレジスタ21，カードリーダー22と、バー30に設置されているレジスタ21，カードリーダー22、カードリーダー（図示せず）を備えたカウンタートップ35と、カジノ50内に設置されたルーレット51，カードテーブル53，スロットマシン55などの遊技機、チップ発行・精算機60とを有している。また、客室10内に設けられている電話機15は、交換機300と接続されており、図示しない電話回線網を介してホテル、カジノ内外の電話機と通話可能である。

【0021】

なお、上記サーバ200～260を総称して「サーバ群」と呼び、上記フロント1，客室10，レストラン20，バー30に設置された端末1からカウンタートップ35までを総称して「ホテル内機器群」と呼び、カジノ50内に設置されたルーレット51，カードテーブル53，スロットマシン55などの遊技機、チップ発行・精算機60を「カジノ内機器群」と呼ぶものとする。

【0022】

以下に、上記管理システムの各構成要素を説明する。

[通信網100]

本実施の形態に係る管理システムは、通信網100を介して上記サーバ群、ホテル内機器群、カジノ内機器群が通信可能な構成となっている。ここで、通信網100は、有線・無線、専用回線・交換回線を問わず、これに接続されているサーバ群、ホテル内機器群、カジノ内機器群がそれぞれ目的とする装置に対しセ

セッションを確立したときにその間での情報の送受を可能とするように作用する。通信網100は、インターネットのように、ゲートウェイを介して複数のネットワークが組み合わされて実現しても構わない。たとえば、ホテルサーバ200、ハウスカードサーバ250、サービスサーバ230、イントラサービスサーバ240、マルチメディアサーバ220とホテル内機器群からなる第1のローカルネットワーク(LAN)と、カジノデポジット管理サーバ210、PTSサーバ211、集計・分析サーバ260とカジノ内機器群とからなる第2のローカルネットワークと、これら第1及び第2のローカルネットワークとを接続するゲートウェイにより通信網100が構成されても良い。また、その接続についてもいわゆるバックボーンといわれる基幹線に直接接続せずとも、PPP接続などによって一時的に接続してあっても、セッションを確立したときにその間で情報の送受ができるようになっていれば構わない。なお、上記「通信網」は専用回線を固定的に張りめぐらせたような、交換機を用いない通信網も含むものとする。

【0023】

[サーバ群]

サーバ群を構成するサーバ200～260のそれぞれは、演算処理装置(CPU)、主メモリ(RAM)、読出し専用メモリ(ROM)、入出力装置(I/O)、ハードディスク装置等の外部記憶装置を具備している装置であって、たとえばコンピュータ、ワークステーションなどの情報処理装置などである。前記ROM、もしくはハードディスク装置などにこの情報処理装置をサーバ200～260として機能させるためのプログラムが記憶されており、該プログラムを主メモリ上に載せ、CPUがこれを実行することによりサーバ200～260が実現されるようになっている。また、上記プログラムはからなずしも情報処理装置内の記憶装置に記憶されていなくともよく、外部の装置(例えば、ASP(アプリケーション・サービス・プロバイダのサーバなど)から提供され、これを主メモリにダウンロードする構成であっても良い。

【0024】

[ホテル管理サービスサーバ]

ホテル管理サービスサーバ200は、予約の受付、顧客のチェックイン、チェ

ックアウトなどホテル業務の総合管理を行う機能を有する。

【 0 0 2 5 】

[カジノデポジット管理サーバ]

カジノデポジット管理サーバ 2 1 0 はカジノのデポジットの受付、デポジットからの支払いによるチップの発行、チップ換金金額のデポジットへの繰り入れ、デポジットの精算、デポジット利用額の監視・管理・制限を行う機能を有する。

【 0 0 2 6 】

[行動履歴管理（プレーヤートラッキングシステム（PTS））サーバ]

カードリーダーから送信されるハウスカード 7 の使用要求を用いて、人の移動履歴、サービス利用履歴、行動履歴を蓄積記憶する機能を有する。蓄積されたこれら履歴を示すデータは、集計・分析サーバ 2 6 0 によって顧客の行動パターンの解析／分析などのデータマイニング等に利用される。

【 0 0 2 7 】

[マルチメディアサーバ]

マルチメディアサーバ 2 2 0 は、客室 1 0 内のセットトップボックス 1 4 からの要求に応じて、映画、音楽などのデジタルコンテンツデータを通信網 1 0 0 を介してそのセットトップボックス 1 4 に宛てて送信する機能を有する。データを受け取ったセットトップボックス 1 4 は、そのデジタルコンテンツを客室内のモニタ（図略）を用いて再生し、顧客は映画、音楽などのデジタルコンテンツを客室 1 0 内にて楽しむことができる。

【 0 0 2 8 】

[サービスサーバ]

サービスサーバ 2 3 0 は、ホテル内外で催されるショー、試合などのイベントの予約の受付、予約チケットの発券などを扱う機能を有する。顧客は、客室 1 0 内のセットトップボックス 1 4 からイベントの指定して予約要求を送り、サービスサーバは、予約可能であれば発券処理等を行う。

【 0 0 2 9 】

[イントラサービスサーバ]

イントラサービスサーバ240は、客室10内のセットトップボックス14からの要求に応じて、ホテル内イントラネットカジノ（スロットマシンゲーム、カード（ポーカー、ブラックジャックなど）ゲーム等）・イントラネットゲーム（いわゆるTVゲーム）のゲームデータを通信網100を介してそのセットトップボックス14に宛てて送信する機能を有する。ゲームデータを受け取ったセットトップボックス14は、そのゲームを客室内のモニタ（図略）を用いて実行・再生し、顧客はこれらゲームを客室10内にて楽しむことができる。

なお、イントラカジノゲームを利用する場合は、ゲームの利用料、ベット、ゲームに勝利した場合の賞金としてカジノデポジット管理サーバ210にデポジットの引き落とし／加算を要求するようにしても良い。

【0030】

[ハウスカードサーバ]

ハウスカードサーバ250は、ハウスカード7の発行、使用停止、使用再開などの管理、およびホテル内個人口座管理を行う機能を有する。ハウスカードを利用した物品／サービスの購入金額は、すべてハウスカードサーバ250に送られ、蓄積・記憶される。

【0031】

なお、顧客がカジノでのチップ購入などに用いるデポジット（以下、「カジノデポジット」という）を入れる場合は、顧客のデポジット要求に基づいてハウスカードサーバ250が指定されたデポジット利用額をサービス購入額として記録するとともに、カジノデポジット管理サーバ210は指定されたデポジット利用額を利用可能額として記憶する。

【0032】

[ホテル内機器群]

次に、ホテル内機器群について説明する。

ホテル内には、フロント1、多数の客室10、レストラン20、バー30等の設備に加え、カジノ50が設置されている。

前記フロント1には、ホテル内に設置された通信網100に接続される端末2を介して、ハウスカード発券機3及びクレジットカード端末5が接続されている

。ハウスカード発券機 3 では、宿泊者毎に、その利用者を識別する情報（ID 情報等）が記録されたハウスカード 7 が提供される。この場合、ID 情報に加えて、氏名、住所、滞在日数等の基本情報や、その他、趣味、嗜好等の個人情報を記録するようにしても良い。このハウスカード 7 は、その宿泊客が利用する客室 1 0 の施錠を行なう客室キーとしての機能を併せ持つ。また、セキュリティを高めるために、提供されるハウスカード毎に、宿泊者が定める暗証番号等の機能を付加し、決済時にハウスカード提示に加えて暗証番号等を入力させることが好ましい。

上記したハウスカード情報は、通信網 1 0 0 に接続されたハウスカードサーバ 2 5 0 によって管理される。

【 0 0 3 3 】

宿泊者は、ハウスカードを取得するにあたり、各種のカジノサービスを受けるための金額をデポジットしておく。この場合、金額は、利用者毎に予め決定されるものであり、ハウスカードを受けるにあたり、現金で納めたり、或いはデビットカードやクレジットカードを利用して予めホテル側に収める。ここで収めた金額は、ID 情報と共に、通信網 1 0 0 に接続されたカジノデポジット管理サーバ 2 1 0 で管理される。

【 0 0 3 4 】

前記客室 1 0 には、ハウスカード所有者のハウスカード情報を読み取らせることで、各種のサービスの提供が受けられるカードリーダ 1 2 （書き込み機能を有するものであっても良い；以下のカードリーダにおいても同じ）が設置されている。ここでのサービス提供の形態としては、例えば、ビデオオンデマンド、ゲームオンデマンド、ルームサービスや各種館内サービス（ショーやイベントの参加）の要求、及び宿泊料金精算を行なうセットトップボックス 1 4、電話 1 5 やインターネット網へのアクセス、客室ドア 1 6 等が挙げられる。すなわち、これらのサービスはカードリーダ 1 2 にハウスカード情報を読み取らせることで提供されるようになっている。

【 0 0 3 5 】

上記したサービス提供に際して入力されたハウスカード情報、及び利用金額は

、通信網 100 に接続されたハウスカードサーバ 250 に送信され、利用者毎に金額等が管理される。また、各客室に対しするビデオやゲーム等、各種のコンテンツの配信は、通信網 100 に接続されたマルチメディアサーバ 220、ショーやイベントの予約／発券は、通信網 100 に接続されたサービスサーバ 230 によって成される。

【0036】

また、各客室内において、カジノ 50 で行なわれるカジノサービス（例えばカジノ場内に撮影手段を設置してカードゲームやルーレット等へのリアルタイムでの参加）を受けたり、テレビゲームによるカジノの提供を受けるようにしても良い。これらのカジノサービスは、通信網 100 に接続されたイントラサービスサーバ 240 によって成される。なお、このようなサービスを受けるに際して、その利用金額（デポジット）は、後述するカジノ 50 でのサービス提供と同様に、カジノデポジット管理サーバ 210 によって管理されるようにしてもよい。

【0037】

前記レストラン 20 には、レジ 21 に設けられ、ハウスカード所有者のカード情報を読み取らせることで、そこで受けたサービスをキャッシュレスでの精算を可能にするカードリーダ 22 が設置されている。各ハウスカード所有者は、キャッシュレスで精算することができ、その際のカード情報、及び利用金額は、通信網 100 に接続されたハウスカードサーバ 250 に送信され、利用者毎に金額等が管理される。

【0038】

前記バー 30 には、レストラン 20 と同様、レジ 31 に設けられ、ハウスカード所有者のカード情報を読み取らせることで、そこで受けたサービスをキャッシュレスでの精算を可能にするカードリーダ 32 が設置されている。各ハウスカード所有者は、キャッシュレスで精算することができ、その際のカード情報、及び利用金額は、通信網 100 に接続されたハウスカードサーバ 250 に送信され、利用者毎に金額等が管理される。なお、バー内でカジノサービス（カードゲーム等）が受けられるカウンタートップ 35 を設けても良い。ここでのカジノサービスを受けるに際して、その利用金額（デポジット）は、各カウンターに設置され

たカードリーダー 3 5（書き込み機能を有するものであっても良い）を介して、カジノデポジット管理サーバ 2 1 0 によって管理される。

【 0 0 3 9 】

[カジノ内機器群]

前記カジノ 5 0 内には、各種カジノサービスが受けられるよう、例えば、ルーレット 5 1、カードテーブル 5 3、スロットマシン 5 5 等が設置されている。これらには全てカードリーダー（図略）が設置されており、このようなサービスを受けるに際して、その利用金額（デポジット）は、カジノデポジット管理サーバ 2 1 0 によって管理されるようになっている。また、カジノ 5 0 内には、チップ発行／精算機 6 0 が設置されており、カードリーダー 6 1 を介して、デポジットの範囲内でチップの発行をしたり、或いは精算することが可能となっている。

【 0 0 4 0 】

そして、上述したカジノサービスの提供に際しては、カジノデポジット管理サーバ 2 1 0 は、リアルタイムで各利用者のデポジット状況を管理し、デポジットがなくなったことが検出された場合、その利用者のカジノサービス提供部（カジノ 5 0）での利用を制限するようになっている。

【 0 0 4 1 】

なお、上記したカジノデポジット管理サーバ 2 1 0 に関連させて、PTSサーバ 2 1 1 によって、各プレーヤの動線管理（利用者の移動履歴やサービス利用履歴）をしたり、各プレイスポットでの消費金額、滞在時間等を管理するようにしても良い。このような情報を管理することにより、利用者の嗜好や行動パターンが把握できるようになり、スタッフの配置管理等、カジノ内でのきめ細かなサービスの提供が行なえるようになる。なお、このようなPTSサーバ 2 1 1 は、ホテル内での全ての行動履歴を管理するように構成しても良い。

【 0 0 4 2 】

また、ホテル内において、カジノの利用等に関わる費用を蓄積すべく個人口座を開設する場合は、ハウスカードサーバ 2 5 0 によって個人口座が管理される。さらに、集計・分析サーバ 2 6 0 によって、各サービス提供場所の利用状況（購入品、嗜好品等）を分析することで、ホテル全体として、きめ細かなポイントサ

ービスの提供が可能になる。

【0 0 4 3】

[本システムの動作例]

次に、図 2 ～図 6 のシーケンス図を参照して、上記した管理システムの動作例を利用者の行動パターンと共に説明する。

[ハウスカードを用いてホテル内のサービス等を
購入させる場合の動作例]

図 2 は、ハウスカードを用いてホテル内のサービス等を購入させる場合の本システムの動作例を示すシーケンス図である。

【0 0 4 4】

顧客がハウスカード 7 を用いてホテル内のサービス等を購入する場合、顧客は自己のハウスカード 7 をカードリーダー（1 2， 2 2， 3 2 等）により読み取らせることにより、ハウスカードに記録された利用者識別情報をカードリーダーに渡す（ステップ 2 0 1）。一方、レジスタ（2 1， 3 1 など）に利用額が入力される（ステップ S 2 0 2）。レジスタは、カードリーダーから受け取った利用者識別情報とともに利用額の情報をハウスカードサーバ 2 5 0 に通信網 1 0 0 を介して送信する（ステップ S 2 0 3）。ハウスカードサーバ 2 5 0 は、これらの情報を受け取ると、この利用者の行動履歴、購買履歴などを記録させるように、P T S サーバ 2 1 1 に諸情報を送信する（ステップ 2 0 4）。またハウスカードサーバ 2 5 0 は、この利用者の購買額を記憶し（ステップ S 2 0 5）、チェックアウト時などに行われる料金精算に備える。このように、ハウスカードによりホテル内のサービス等がキャッシュレスにより行えるようになる。

【0 0 4 5】

[カジノデポジット管理サーバにクレジットを入れる処理例]

次に、顧客がカジノデポジット管理サーバ 2 1 0 にデポジット（預託金）を入れることにより、ハウスカード 7 を用いてカジノ 5 0 内のサービスを購入できるようにするための処理例について説明する。図 3 は、カジノデポジット管理サーバ 2 1 0 にデポジットを入れる本システムの動作例を示すシーケンス図である。

【0 0 4 6】

まず、顧客は自己のハウスカード7をカードリーダー（12，22，32，61等）により読み取らせることにより、ハウスカードに記録された利用者識別情報をカードリーダーに渡す（ステップS301）。一方、レジスタ（21，31など）やチップ発行・精算機60からデポジット額が入力される（ステップS302）。レジスタまたはチップ発行・精算機60は、カードリーダーから受け取った利用者識別情報とともにデポジット額の情報をデポジット要求として通信網100を介してカジノデポジット管理サーバ210へ送信する（ステップS303）。カジノデポジット管理サーバ210は、これらの情報を受け取ると、このデポジット要求が所定のデポジット利用制限条件に反しないかどうかをチェックする（ステップS304）。反している場合は、デポジット要求を拒絶する。一方、デポジット利用制限条件に反していない場合は、カジノデポジット管理サーバ210は利用者の行動履歴、購買履歴などを記録させるように、PTSサーバ211に諸情報を送信する（ステップ305）。またカジノデポジット管理サーバ210は、この利用者のデポジット額を記憶し（ステップS304）、チップ発行・精算機60からのチップ発行要求に備える。さらに、カジノデポジット管理サーバ210は、デポジット額の情報をハウスカードサーバ250に通信網100を介して送信する（ステップS306）。

【0047】

ハウスカードサーバ250は、これらの情報を受け取ると、この利用者のデポジット額を購入額として記憶し（ステップS307）、チェックアウト時などに行われる料金精算に備える。ハウスカードサーバ250は、ステップS307の終了後、通信網100を介して利用受付完了を通知する（ステップS308）。この通知を受け取ったカジノデポジット管理サーバ210は、デポジットが完了したことを通信網100を介してレジスタまたはチップ発行・精算機60に通知し（ステップS309）、顧客はレジスタまたはチップ発行・精算機60のディスプレイなどに表示される情報によりデポジットがなされたことを確認できる。

【0048】

[ハウスカードを用いてチップの発行・精算を行う処理例]

次に、顧客がカジノにおいてチップを購入し、または獲得したチップや余った

チップを精算するための処理例について説明する。図4は、本システムにおけるハウスカードを用いてチップの発行・精算を行う処理例を示すシーケンス図である。

【0049】

まず、顧客がチップを購入する場合において本システムの行う処理について説明する。顧客は自己のハウスカード7をチップ発行・精算機60に接続されたカードリーダー61により読み取らせ（ステップS401）、つぎにチップ発行・精算機60に必要なチップ枚数若しくは金額を入力する（ステップS402）。チップ発行・精算機60は、カードリーダーから受け取った利用者識別情報とともにチップ枚数若しくは金額の情報を通信網100を介してカジノデポジット管理サーバ210へ送信する（ステップS403）。カジノデポジット管理サーバ210は、これらの情報を受け取ると、この要求されたチップ枚数若しくは金額に相当する額を当該顧客のデポジット額から引き落とし、残ったデポジット額をその顧客の所有するデポジット額として記憶する（ステップS404）。また、カジノデポジット管理サーバ210は要求されたチップ枚数若しくは金額に相当するチップの発行をチップ発行・精算機60に命令する（ステップS405）。この命令を受けたチップ発行・精算機60は、命令に応じたチップを発行する。

【0050】

このようにして顧客は、ハウスカード7を利用してデポジットした額の範囲内でチップを購入することが可能となる。チップの購入に際してはハウスカードサーバ250と購入に関する処理を行わないので、カジノデポジット管理サーバ210により管理されるデポジット額を超えて顧客がチップの購入を行うことはできないようになっている。

なお、チップの購入処理に際して、カジノデポジット管理サーバ210は利用者の行動履歴、購買履歴などを記録させるように、PTSサーバ211に諸情報を送信するようにしてもよい。

【0051】

次に、図4を参照しなから顧客がチップの精算をする場合の本システムの動作例を説明する。

まず、顧客は自己のハウスカード 7 をチップ発行・精算機 6 0 に接続されたカードリーダー 6 1 により読み取らせ（ステップ S 4 0 6）、つぎにチップ発行・精算機 6 0 にカジノ内で獲得したチップの預け入れ・デポジットの払い戻しなどの命令を入力する（ステップ S 4 0 7）。チップ発行・精算機 6 0 は、カードリーダーから受け取った利用者識別情報とともに、入力された命令および金額の情報を通信網 1 0 0 を介してカジノデポジット管理サーバ 2 1 0 へ送信する（ステップ S 4 0 9）。また、チップのデポジット繰り入れを行う場合は、チップ発行・精算機 6 0 がカウントしたチップの枚数若しくはカウントした枚数に相当する金額がカジノデポジット管理サーバ 2 1 0 に送信される（ステップ S 4 0 8）ようにしても良い。これらの情報を受け取ると、カジノデポジット管理サーバ 2 1 0 はこの繰り入れを要求されたチップ枚数若しくは金額に相当する額を当該顧客のデポジット額に加算して記憶する（ステップ S 4 1 0）。

【 0 0 5 2 】

一方、デポジットの払い戻しを要求された場合、カジノデポジット管理サーバ 2 1 0 は利用者識別情報により特定される顧客のデポジット額から払い戻し要求にかかる金額を減算し、減算後のデポジット額をさらに記憶し（ステップ 4 1 0）、払い戻し要求にかかる金額を加える（精算時に請求額から差し引く）ようハウスカードサーバ 2 5 0 に通知する（ステップ S 4 1 1）。ハウスカードサーバ 2 5 0 は、その顧客のホテル内口座に払い戻し要求にかかる金額を記憶する（ステップ S 4 1 2）。

このように、ハウスカードによりホテル内のサービス等がキャッシュレスにより行えるようになる。

【 0 0 5 3 】

[ハウスカードを利用したダウンロードサービスの処理例]

本システムでは、ハウスカード 7 を利用した映画、音楽などのデジタルコンテンツやオンライン上でのカジノゲームやその他のゲームを客室 1 0 に備えられたセットトップボックス 1 4 および T V モニタ（図略）などで再生・実行することにより、客室 1 0 内でハウスカード 7 による迅速簡便な決済を可能としながら、顧客が客室内に居ながらにしてホテル・カジノ双方のサービスをともに享受する

ことを可能としている。

【0 0 5 4】

〔マルチメディアサーバを利用するダウンロードサービス〕

図 5 は、本システムにおけるハウスカードを利用したマルチメディアサーバ 2 2 0 によるダウンロードサービスの処理例を示すシーケンス図である。

顧客がハウスカード 7 を用いて客室 1 0 において映画、音楽などデジタルコンテンツの提供サービスを求める場合、顧客は自己のハウスカード 7 をセットトップボックス 1 4 に接続されたカードリーダー 1 2 により読み取らせることにより、ハウスカードに記録された利用者識別情報をカードリーダーに取得させ、カードリーダー 1 2 は利用者識別情報をセットトップボックス 1 4 に渡す（ステップ S 5 0 1）。一方、顧客は、セットトップボックス 1 4 に接続された T V セット（図略）のリモートコントロールユニットなどから、所望のデジタルコンテンツの選択・決定などの操作を行うと、セットトップボックス 1 4 は前記の利用者識別情報とともに選択したデジタルコンテンツを特定する情報をハウスカードサーバ 2 5 0 に送信する（ステップ S 5 0 3）。

【0 0 5 5】

ハウスカードサーバ 2 5 0 は、これらの情報を受け取ると、この利用者の行動履歴、購買履歴などを記録させるように、P T S サーバ 2 1 1 に諸情報を送信する（ステップ 5 0 4）。さらに、ハウスカードサーバ 2 5 0 は、デジタルコンテンツを特定する情報に対応するデジタルコンテンツをセットトップボックス 1 4 に送信する命令を、通信網 1 0 0 を介してマルチメディアサーバ 2 2 0 に送信する（ステップ 5 0 5）。またハウスカードサーバ 2 5 0 は、この利用者の前記デジタルコンテンツの利用料金額を記憶し（ステップ S 5 0 6）、チェックアウト時などに行われる料金精算に備える。前記ステップ 5 0 5 における送信の命令を受け取ったマルチメディアサーバ 2 2 0 は、指定されたデジタルコンテンツのデータを通信網 1 0 0 を介してセットトップボックス 1 4 に送信する（ステップ S 5 0 7）。セットトップボックス 1 4 は、デジタルコンテンツのデータを受信すると、当該データのフォーマット（たとえば、MP 3 などの音声ファイル形式、M P E G などの動画ファイル形式）に従ってコンテンツの再生処理を行い、顧客

はTVセット（図略）から出力される音声、動画像などを楽しむこととなる。

【0056】

このように、本システムによれば、ハウスカード7により客室10内でコンテンツ提供サービスをキャッシュレスにより受けることが可能となる。

【0057】

[ハウスカードを用いてオンラインカジノなどを
利用するダウンロードサービス]

本システムは、イントラサービスサーバにより提供されるカジノゲームなどを客室10内において楽しむことも可能としている。本システムでは、顧客はカジノゲームの利用料、賭け金（ベット）をカジノデポジット管理サーバ210が管理するデポジットから支払うことが可能であり、またカジノゲームで得た賞金を道デポジットの繰り入れることも可能としている。図6は、本システムにおけるハウスカードを利用したカジノゲーム等のダウンロードサービスの処理例を示すシーケンス図である。

まず、顧客はハウスカード7を用いて客室10内のセットトップボックス14に接続されたカードリーダー12により読み取らせることにより、ハウスカードに記録された利用者識別情報をカードリーダーに取得させ、カードリーダー12は利用者識別情報をセットトップボックス14に渡す（ステップS601）。一方、顧客は、セットトップボックス14に接続されたTVセット（図略）のリモートコントロールユニットなどから、所望のカジノゲーム（ビデオゲームとして提供されるスロットマシン、ルーレット、ポーカー、ブラックジャックなど）の選択・決定などの操作を行う（ステップS602）と、セットトップボックス14は前記の利用者識別情報、選択したカジノゲームを特定する情報を含むダウンロード要求を通信網100を介してイントラサービスサーバ240に送信する（ステップS603）。また、イントラサービスサーバ240はこの利用者の行動履歴、購買履歴などを記録させるように、PTSサーバ211に諸情報を送信する（ステップ605）。

【0058】

ダウンロード要求を受け付けたイントラサービスサーバ240は、要求に係る

カジノゲームのプログラムなど顧客にカジノゲームを実行させるのに必要なデータをセットトップボックス 1 4 に通信網 1 0 0 を介して送信する（ステップ S 6 0 4）。送信されたデータを受け取ったセットトップボックス 1 4 は、が時のゲームを実行することにより、T V セット（図略）にユーザインターフェイスを表示し、顧客による指示（どこに賭けるか、いくら賭けるかなど）を受け付ける（ステップ S 6 0 6）。顧客が指示を入力すると、セットトップボックス 1 4 は、顧客により入力された指示を含むベット要求をイントラサービスサーバ 2 4 0 に送信する（ステップ S 6 0 7）。

【 0 0 5 9 】

前記ベット要求を受け取ったイントラサービスサーバ 2 4 0 は、顧客により指示されたベット（賭け金）に相当する額をデポジットから引き落とすよう、通信網 1 0 0 を介してカジノデポジット管理サーバ 2 1 0 に、引き落とし要求を送信する（ステップ S 6 0 8）。引き落とし要求を受け取ったカジノデポジット管理サーバ 2 1 0 は、このデポジット要求が所定のデポジット利用制限条件に反しないかどうかをチェックする（ステップ S 6 0 9）。反している場合は、引き落とし要求を拒絶する。一方、反していない場合は、カジノデポジット管理サーバ 2 1 0 は、この利用者のデポジット額からベットに相当する額を減算して記憶する（ステップ S 6 0 9）。

【 0 0 6 0 】

カジノデポジット管理サーバ 2 1 0 は、ステップ 6 0 9 におけるチェックの結果をイントラサービスサーバ 2 4 0 に通信網 1 0 0 を介して送信する（ステップ S 6 1 0）。引き落としを拒絶した場合は、イントラサービスサーバ 2 4 0 は、ゲームができないと判断し（ステップ S 6 1 1）、デポジットが足りないためゲームができない旨をセットトップボックス 1 4 に通知する。一方、デポジットからベット額が引き落とされた場合は、イントラサービスサーバ 2 4 0 は、ゲームを実行し（ステップ S 6 1 1）、ゲームの結果をセットトップボックス 1 4 に通知する（ステップ S 6 1 2）。セットトップボックス 1 4 は、通知されたゲームの結果を T V セットなどにより表示し、顧客にゲームの勝ち負け、及びその結果得られた金額などを示す（ステップ S 6 1 3）。これにより顧客はゲームの結果

を客室10内で直ちに知ることができる。

【0061】

また、ステップS611において顧客がゲームに勝利し賞金を得た場合、イントラサービスサーバ240は、賞金額を通信網100を介してカジノデポジット管理サーバ210に通知する（ステップS614）。カジノデポジット管理サーバ210は、この通知を受け取ると、通知された賞金金額に相当する額を当該顧客のデポジット額に加算することにより、賞金をその顧客の所有するデポジット額繰り入れ、繰り入れ後の額を記憶する（ステップS615）。繰り入れ後のデポジットは、チップ発行・精算機60によりカジノ50におけるチップに交換することも可能であり、またイントラサービスサーバ240におけるカジノゲームのベットとしても利用可能である。

【0062】

このように、本システムによれば、カジノ50に足を運ばなくとも客室10内において随時カジノゲームを楽しむことができ、またカジノゲームに必要なベットの支払い及びゲームで得た賞金の受け取りをハウスカード7を用いて迅速簡便に行うことができ、獲得した賞金をさらにカジノ内及びホテル内の区別をすることなくカジノゲームに使用することが可能となる。

【0063】

また、イントラサービスサーバ240によって提供されるカジノゲームの内容は、サービス提供者（たとえば、ホテル・カジノの経営者・運営者など）によって随時更新することが可能である。このようにすることにより、イントラサービスサーバ240において提供されるゲームデータの更新を行うことにより、ホテル内のすべての顧客に対して更新された新規なゲームを随時提供することが可能である。

【0064】

[本システムの利点]

上記した構成の管理システムによれば、以下の効果が得られる。

[ホテル側]

ホテル内のレストランやカジノ場でのキャッシャーによる精算業務をキャッシ

ュレスで行なえるため、精算業務が高速化できると共に、半無人化することで人件費を低減することができる。特に、完全キャッシュレス化による集金～運搬まで、金銭に関わる人件費を削減することができ、安全性も向上する。また、カジノサービスを受けるための金額を予めデポジットしておき、この範囲内でカジノサービスを受けられるように構成していることから、精算時に、利用金額が払えない等のトラブルが生じることもない。さらに、ルームサービス、通信販売、売店、飲食店、カジノ等、個別売上の管理が行なえると共に、その分析を行なうことが可能となる。

【0065】

また、キャッシュレス、サインレスで迅速簡便な決済が行なえるため、顧客サービスの向上が図れると共に、そのホテルで口座を開設した者（会員）についてはハウスカードを元に、その情報（個人情報、プレイ履歴や嗜好の自動分析）を有効活用して、きめ細かな各種サービスの提供を実現することが可能となる。

【0066】

さらに、ホテルで口座を開設した者に対し、ホテル内でLANを使ったインターネットカジノを展開したり、口座をインターネット網と繋げることによって、遠隔地からのアクセスを可能にし、そのホテル内のカジノが胴元となったインターネットカジノを構築、運営することができる。

【0067】

〔顧客側〕

顧客にとっては、ルームキーからホテル内での各種のサービスを1枚のハウスカードで受けることができ、各所での精算をキャッシュレスで行なえることから、利便性の向上が図れるようになる。また、カジノサービスを受けるに際しては、予めデポジットしておき、その範囲内でサービスを受けることができるので、不必要なお金の使い過ぎを防止することができる。

【0068】

また、宿泊客全てにハウスカードを配布することによって、各種のサービスに利用制限を設定することが可能となる。例えば、未成年者には、サービスを受けられる内容に制限を与えることが可能となる。

【0069】

以上、説明した管理システムによれば、各利用者のカジノサービスを受けるためのデポジットは、カジノデポジットサーバ210によって管理するように構成したが、デポジットは、各利用者に提供されるカードに、その都度、書換え可能に構成したものであっても良い。この場合、カジノサービスを提供するスポットでは、プレイ毎に、カードにデポジット状況を書換え記録し、このデポジットがなくなった場合に、サービスの提供を制限するようになっている。このような構成では、上記したカジノデポジットサーバ210は設置しなくても良い。

【0070】**【発明の効果】**

本発明によれば、顧客はカジノ内ホテル内の区別なく随時カジノゲームを楽しむことができ、またカジノゲームに必要なベットの支払い及びゲームで得た賞金の受け取りを迅速簡便に行うことができ、得た賞金をさらにカジノ内及びホテル内の区別をすることなくカジノゲームに使用することが可能となる。

また、本発明の別の態様によれば、デポジットについて利用制限を設けることができるので、顧客がカジノゲームの利用において不測の支出をしてしまうことを未然に防ぐことが可能となる。

また、本発明のさらに別の態様によれば、イントラサービスサーバにおいて提供されるゲームデータの更新を行うことにより、ホテル内の顧客に対して更新された新規なゲームを随時提供することが可能である。

また、本発明のさらに別の態様によれば、ハウスカードを利用することにより、客室内でデジタルコンテンツ提供サービスをキャッシュレスにより受けることが可能となる。

【図面の簡単な説明】**【図1】**

本発明に係るカジノが設置されたホテルにおける各種提供サービスの管理システムの全体構成を示すブロック図。

【図2】

カードを用いてホテル内のサービス等を購入させる場合の本システムの動作例

を示すシーケンス図。

【図 3】

カジノデポジット管理サーバ 2 1 0 にクレジットを入れる本システムの動作例を示すシーケンス図である。

【図 4】

本システムにおけるカードを用いてチップの発行・精算を行う処理例を示すシーケンス図である。

【図 5】

本システムにおけるカードを利用したマルチメディアサーバ 2 2 0 によるダウンロードサービスの処理例を示すシーケンス図である。

【図 6】

本システムにおけるカードを利用したカジノゲーム等のダウンロードサービスの処理例を示すシーケンス図である。

【符号の説明】

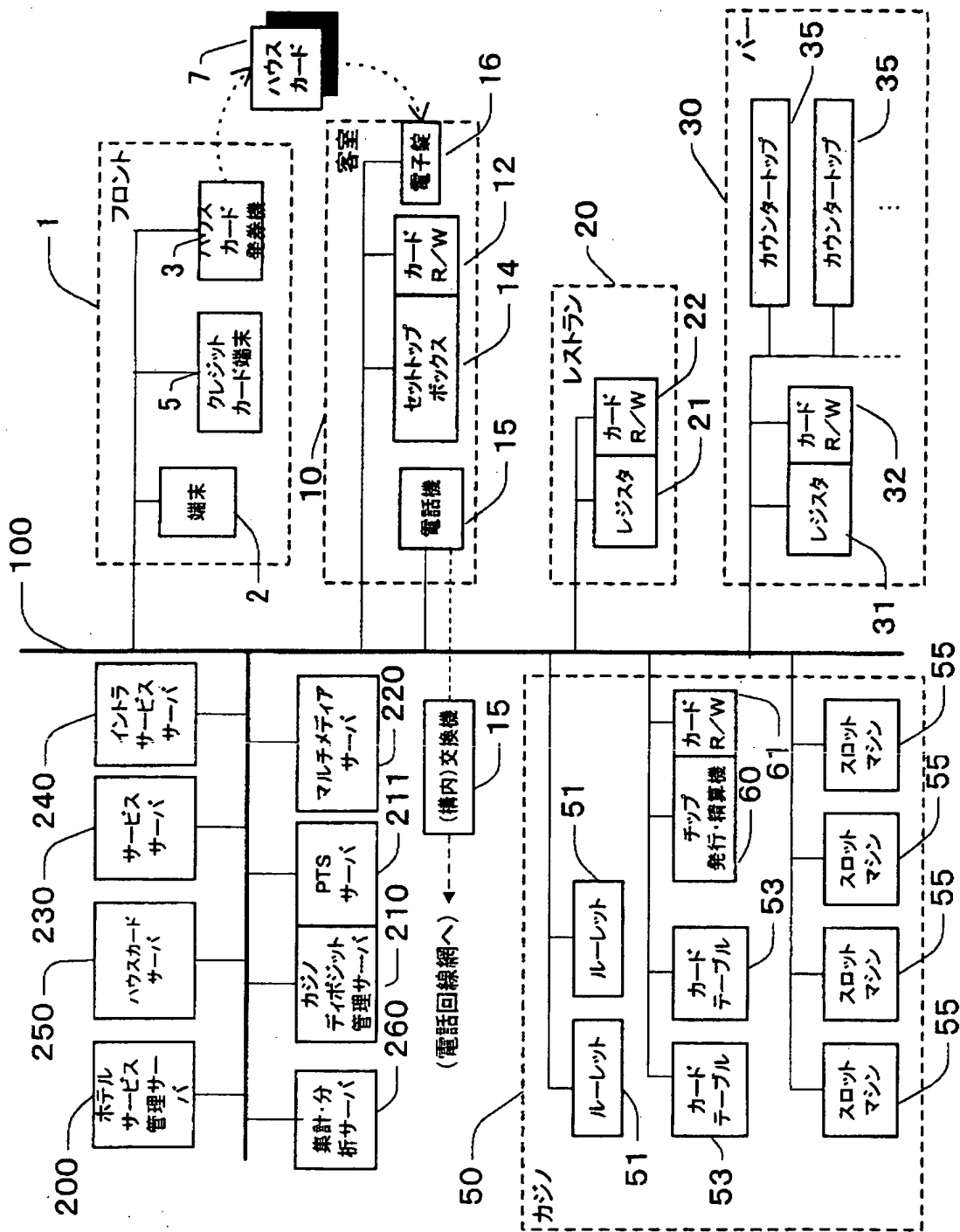
- 1 … フロント
- 2 … 端末
- 3 … ハウスカード発券機
- 5 … クレジットカード端末
- 7 … ハウスカード（カードキー）
- 10 … 客室
- 12、22、32 … カードリーダー（カード R/W）
- 14 … セットトップボックス
- 20 … レストラン
- 30 … バー
- 21、31 … レジスタ
- 50 … カジノ
- 51 … ルーレット
- 53 … カードテーブル
- 55 … スロットマシン

- 2 0 0 … ホテルサービス管理サーバ
- 2 1 0 … カジノデポジット管理サーバ
- 2 1 1 … P T S サーバ
- 2 2 0 … マルチメディアサーバ
- 2 3 0 … サービスサーバ
- 2 4 0 … イントラサービスサーバ
- 2 5 0 … ハウスカードサーバ

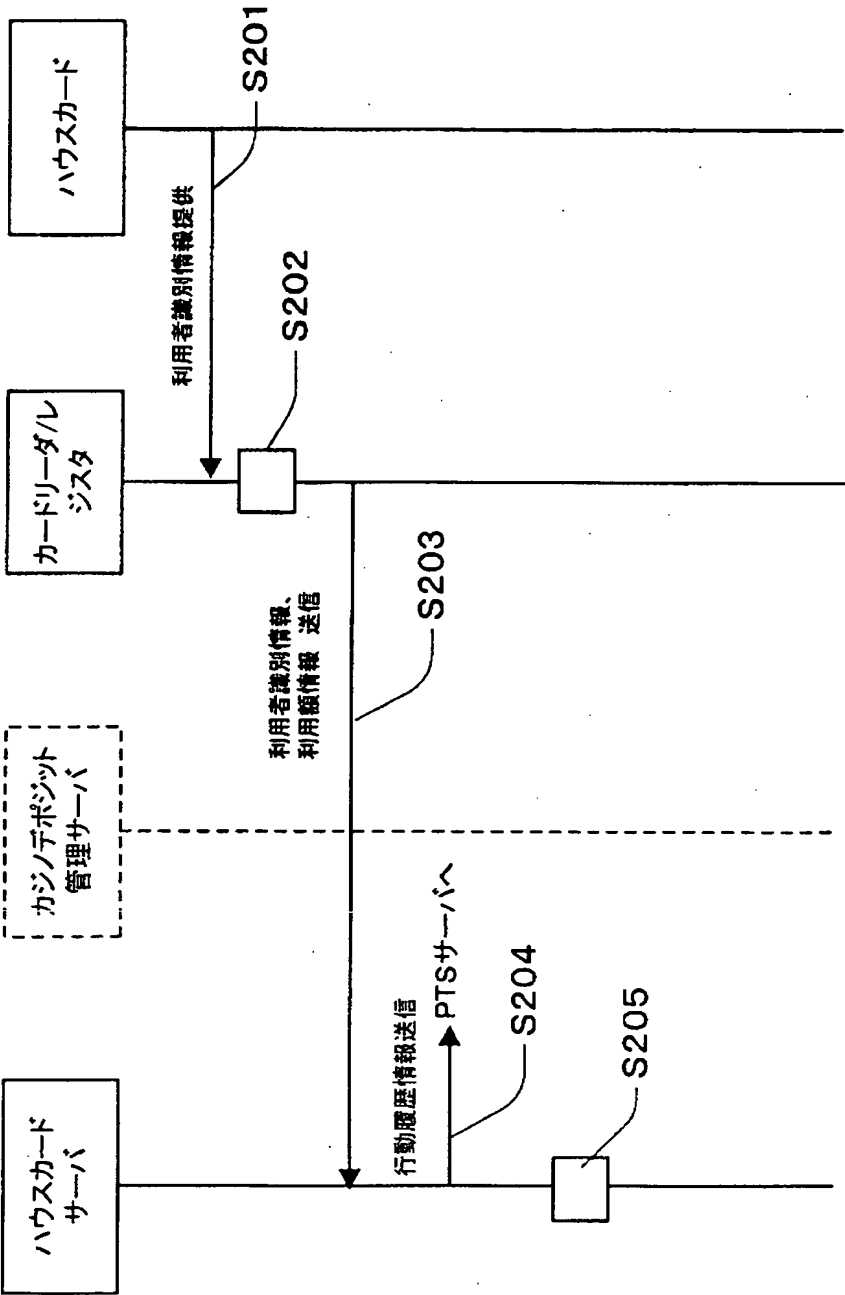
【書類名】

図面

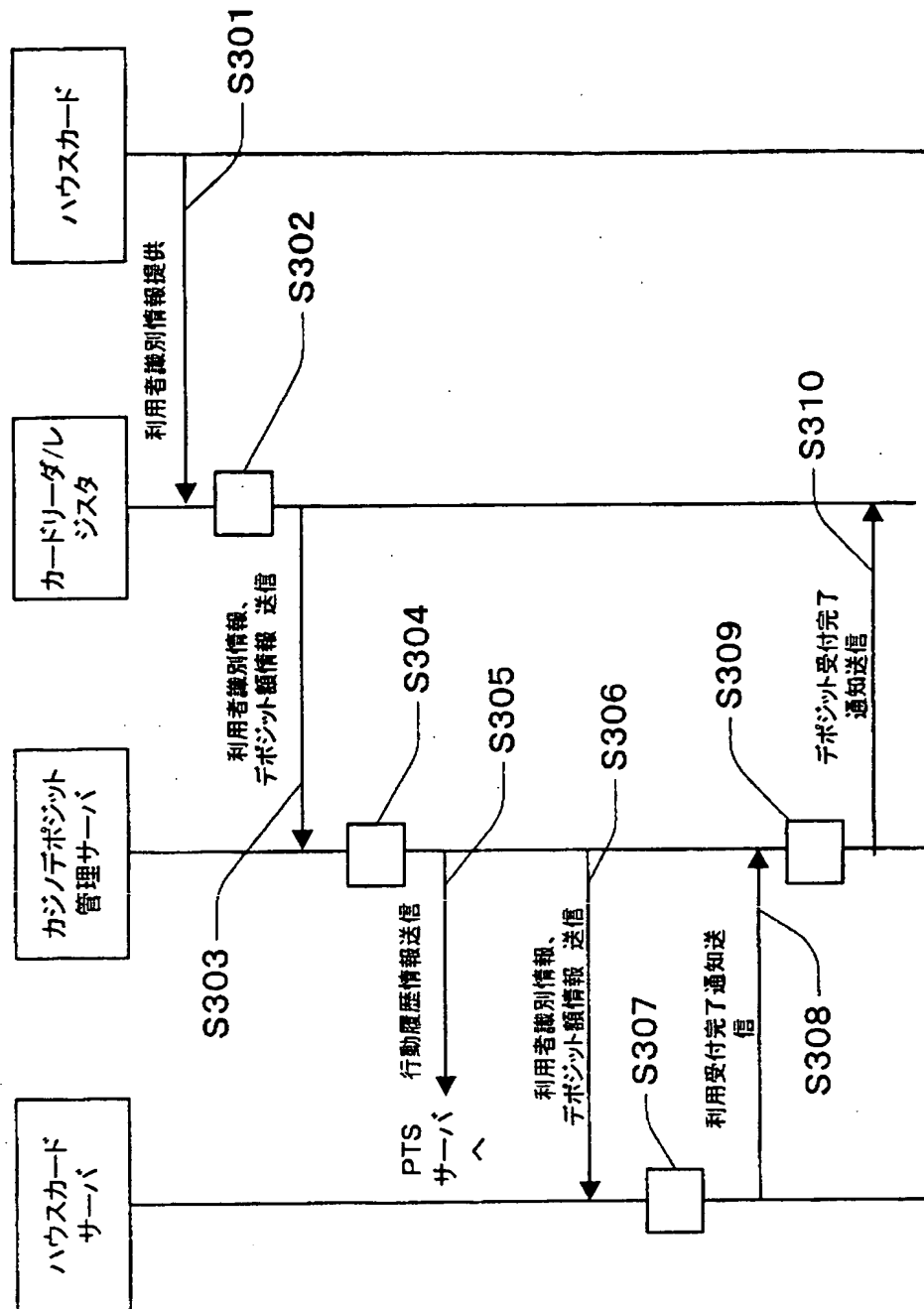
【図 1】



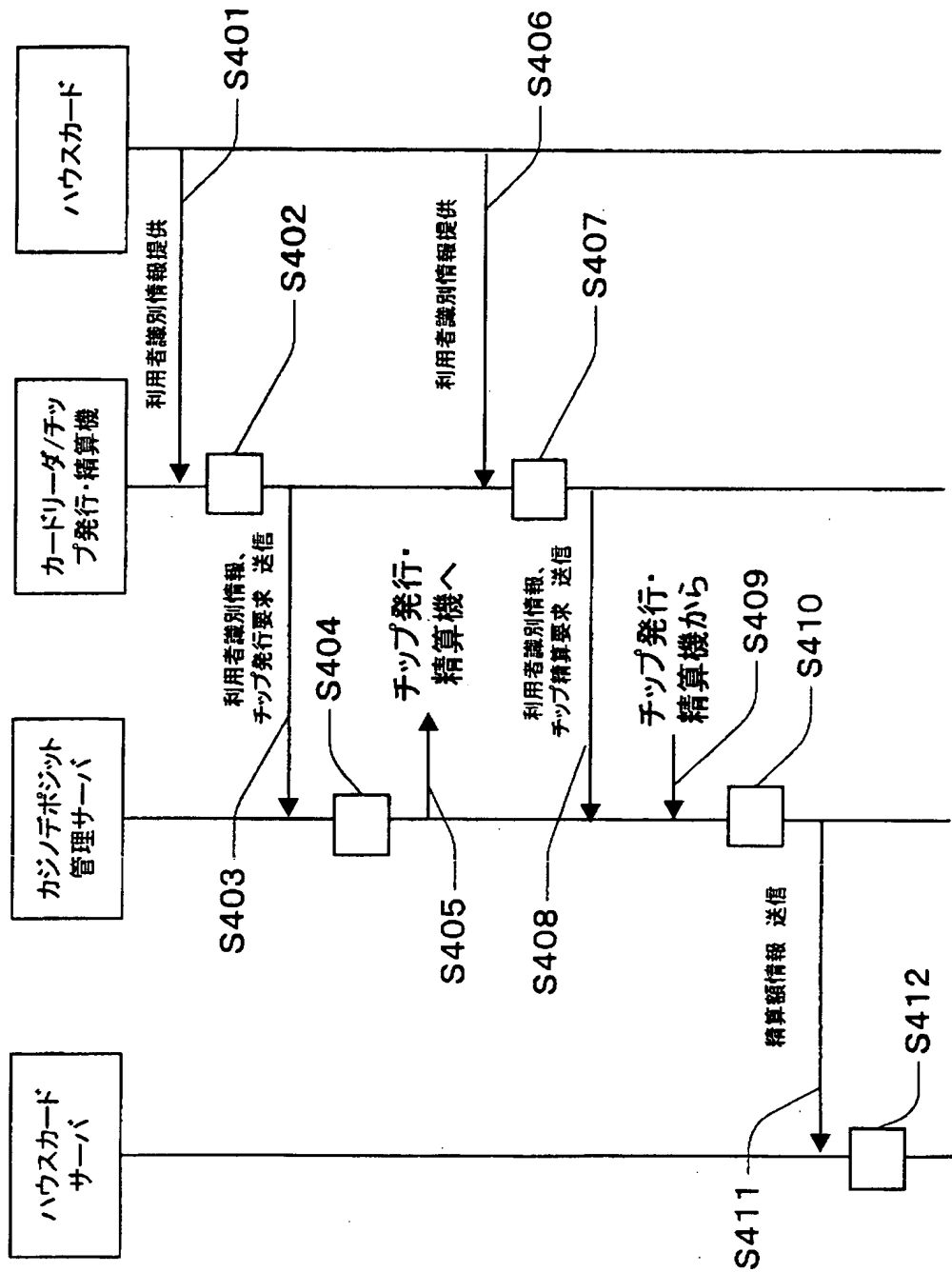
【図 2】



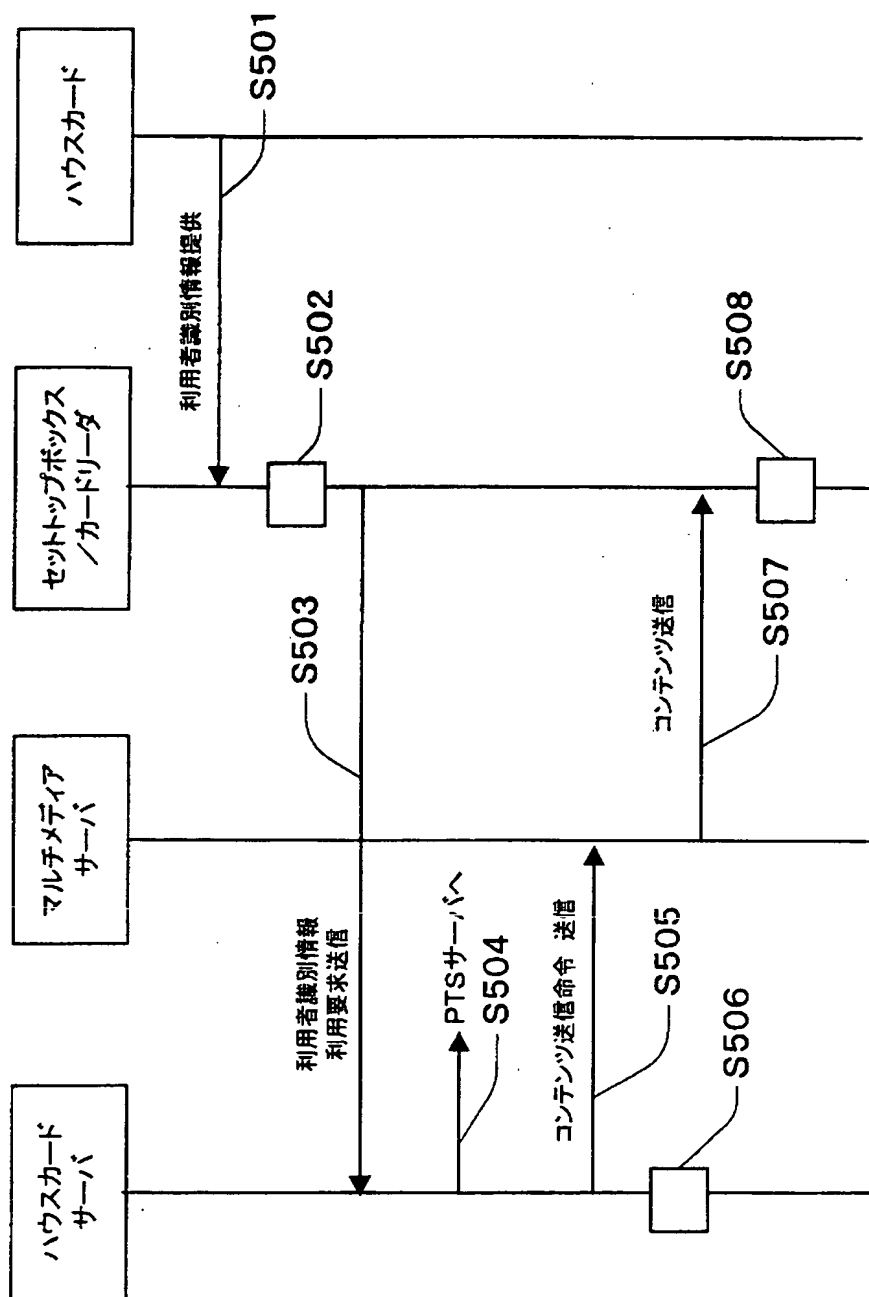
【図 3】



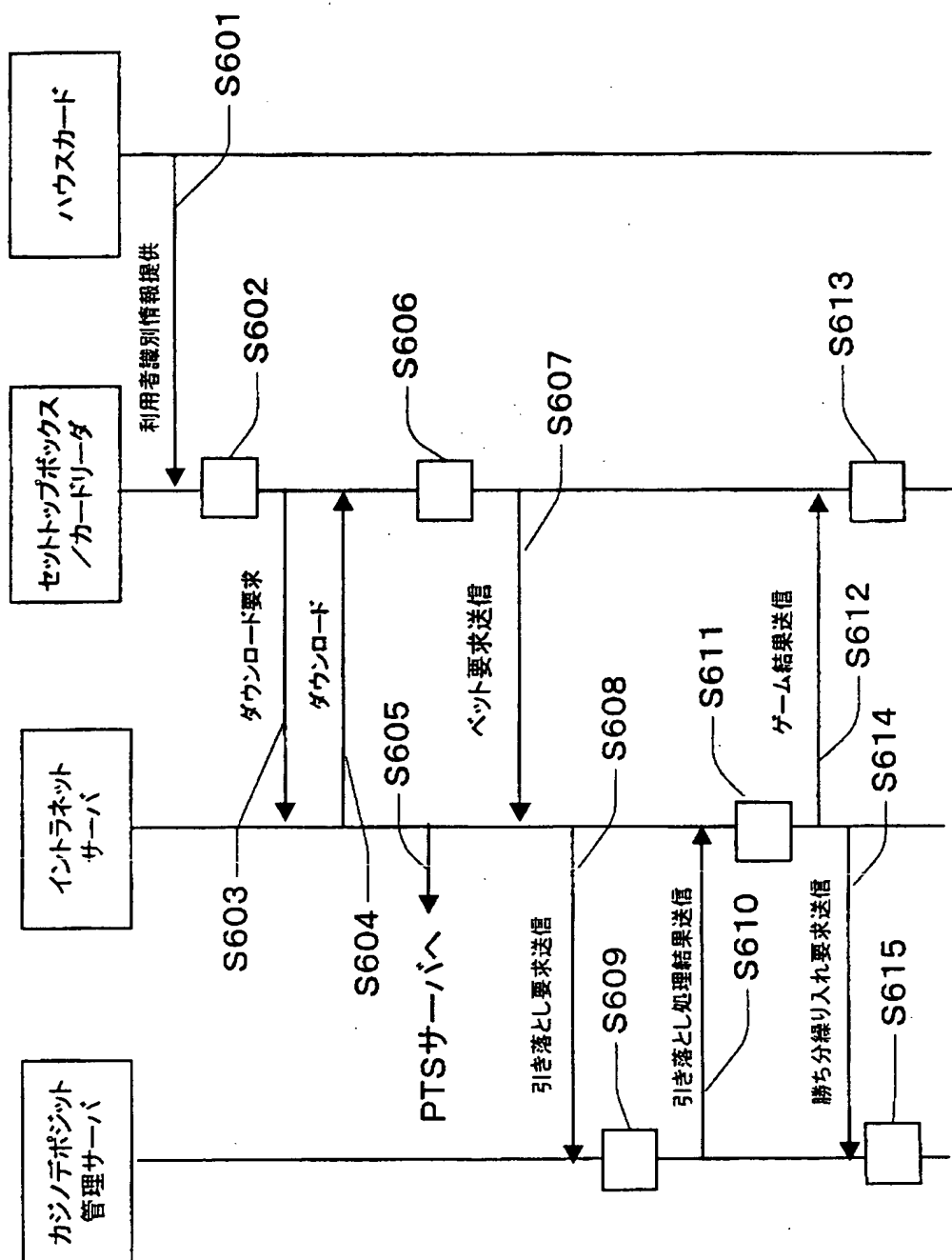
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ホテル・カジノにおけるサービスを統合し、ハウスカードを1枚でホテル／カジノ内のダウンロードサービスの提供が受けられる。

【解決手段】 本発明は、ダウンロード要求に応じてゲームを実行するためのデータをセットトップボックスに送信するイントラサービスサーバと、そのハウスカード利用者のカジノ内での利用限度を定めると共に、ハウスカードに記憶された利用者を識別する情報を用いて、そのハウスカード利用者のデポジット情報を管理するカジノデポジット管理サーバとを有し、イントラサービスサーバは、利用者を識別する情報と賭け金を指定する情報とをカジノデポジット管理サーバに送信し、カジノデポジット管理サーバは、受け取った利用者を識別する情報により特定される利用者のデポジットの額から賭け金を引き落とす。

【選択図】 図1

認定・付加情報

| | |
|---------|--------------------------|
| 特許出願の番号 | 特願 2 0 0 2 - 3 8 3 3 0 2 |
| 受付番号 | 2 0 2 0 2 3 9 0 0 5 7 |
| 書類名 | 特許願 |
| 担当官 | 第七担当上席 0 0 9 6 |
| 作成日 | 平成 1 5 年 2 月 1 3 日 |

< 認定情報・付加情報 >

【特許出願人】

| | |
|----------|------------------------|
| 【識別番号】 | 598098526 |
| 【住所又は居所】 | 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 |
| 【氏名又は名称】 | アルゼ株式会社 |

【代理人】

申請人

| | |
|----------|---|
| 【識別番号】 | 100101889 |
| 【住所又は居所】 | 東京都中央区京橋 1 - 6 - 1 3 アサコ京橋ビル 7 F シグマ国際特許事務所内 |
| 【氏名又は名称】 | 中村 俊郎 |

【選任した代理人】

| | |
|----------|---|
| 【識別番号】 | 100097559 |
| 【住所又は居所】 | 東京都中央区京橋 1 - 6 - 1 3 アサコ京橋ビル 7 F シグマ国際特許事務所内 |
| 【氏名又は名称】 | 水野 浩司 |

次頁無

特願 2 0 0 2 - 3 8 3 3 0 2

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [5 9 8 1 1 4 3 4 3]

1. 変更年月日 1 9 9 8 年 1 1 月 4 日
[変更理由] 識別番号の二重登録による抹消
[統合先識別番号] 5 9 8 0 9 8 5 2 6
住 所 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
氏 名 アルゼ株式会社

特願 2 0 0 2 - 3 8 3 3 0 2

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日 1 9 9 8 年 1 1 月 4 日
[変更理由] 識別番号の二重登録による統合
[統合元識別番号] 5 9 8 1 1 4 3 4 3
住 所 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
氏 名 アルゼ株式会社